

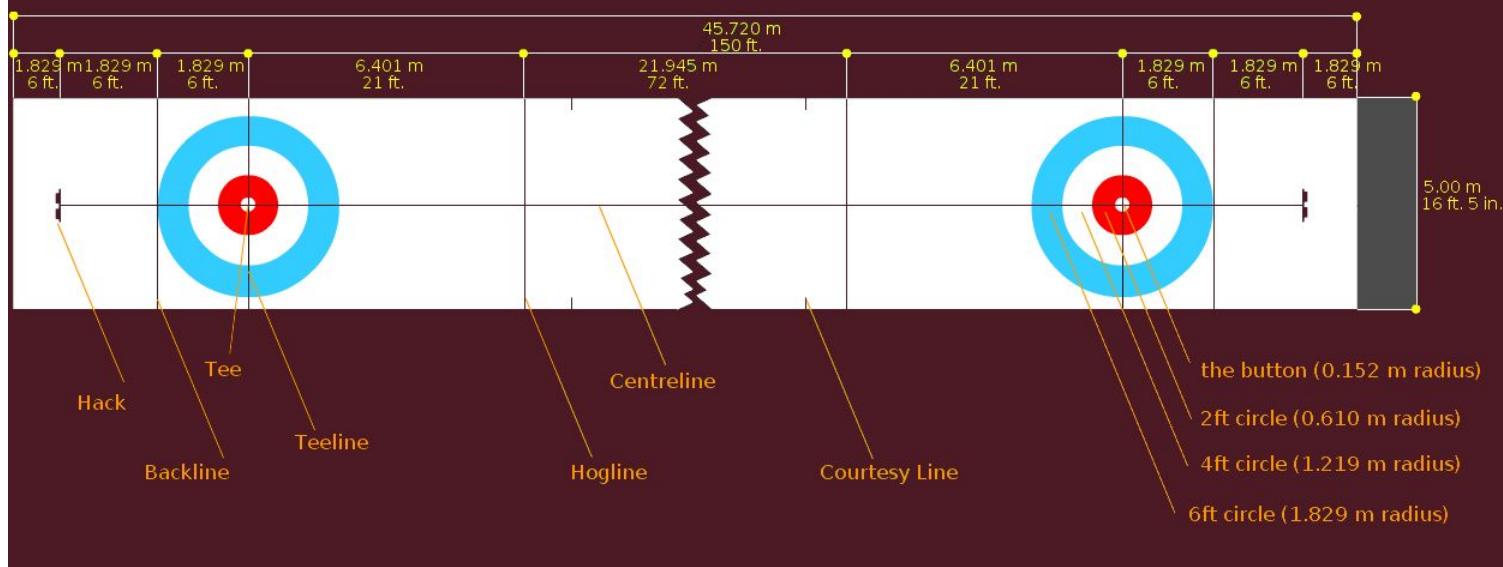


LILLEHAMMER
CURLINGKLUBB

Regler

Lillehammerserien

Oktober 2017



1. Steiner:

- En stein som ikke er 100% over "Hog line" skal fjernes fra spill, med mindre den har truffet en stein som allerede er i spill.
- En stein som ligger 100% over "Back line" er ute av spill og skal fjernes for å ikke påvirke videre spill.
- En stein som treffer sidelinjene er ute av spill og skal fjernes umiddelbart for å hindre forstyrrelser i spillet på banene ved siden av.
- En stein som er i spill er ikke lov til å måles med annet enn øyemål før siste stein i omgangen er satt. Unntak gjelder ved "free guard zone (se regel 5a og b)" for å måle om steinen er i huset eller ikke.
- Dersom et lag har brukt feil farge på sin eller sine steiner skjer følgende:
 - Steinen er fortsatt i bevegelse: Laget som har gjort feilen fullfører steinen. Deretter bytter man plass på steinen som ble sendt feil og steinen som skulle vært brukt.
 - Steinen ble sendt for flere steiner siden: Hvis man vet hvilken stein det er, er det motstander skipen som bestemmer om det kun skal byttes til riktig stein eller om omgangen spilles på nytt. Er det usikkerhet om hvilken stein det er skal omgangen spilles på nytt.

2. Lagene:

- a) Et lag består av 4 spillere. Hver spiller setter sine 2 steiner etter hverandre innad i laget hver omgang.
- b) Det er ikke lov å bytte posisjoner innad i laget mellom omgangene i en kamp med mindre dette er avtalt på forhånd.
 - i) Ved slike avtaler skal det være en fast rullering av angitte plasser på laget. Ikke alle posisjoner trenger å være berørt av rulleringen (man kan feks. beholde en fast skip), men rulleringen MÅ ha en fast rytme.

Brudd på dette kan føre til at kampen tapes.

- c) Dersom laget mangler en spiller er det lov å starte kampen med 3 spillere. Her sender den første på laget de 3 første steinene, den neste de neste 3 og sistemann de 2 siste steinene.
- d) Bruk av reserve er lov så lenge:
 - i) Spilleren allerede er registrert som spiller på laget.
 - ii) Spilleren er hentet fra samme divisjon eller lavere og dette er godkjent med leder for Lillehammerserien. Dette gjelder IKKE i eventuelle tie-breakers og kvalifiseringskamper. Her er det kun lov med bruk av egne spillere.En spiller som er byttet ut har ikke lov til å komme tilbake igjen på banen med mindre avtaler om dette er gjort før kampen (se regel 2b-i).
- e) Det er ikke lov å stille med færre spillere enn 3. Lag som møter med færre spillere taper kampen på "Walk Over" 0 - 6.

3. Spillerposisjoner

- a) Ikke-spillende lag:
 - i) Mens motstanderen sender stein: Spillerne venter på sidelinjene, bak "courtesy line" til spillende lag's stein er over første "hog line". Med en gang steinen er satt (sluppet av spiller som sender og passert "hog line") skal ikke-spillende lag gjøre seg klar til å spille sin stein. Ikke spillende lag's skip og viseskip har lov til å stå bak spillende skip, bak boet, så lenge dette ikke forstyrrer spillende lag.
- b) Spillende lag:
 - i) Kun skip, eller viseskip når det er skip'en sin tur til å sende, har lov til å stå i huset det spilles til mens steinen blir sendt. Kostere følger steinen og passer på at steiner som blir slått ut ikke går ut av egen bane.

4. Setting av stein

- a) Hvis motstanderlaget ikke har møtt opp til kampstart, og ikke gitt beskjed om dette i forkant, skjer følgende:
 - i) Etter det er gått over 5 minutter fra oppsatt kampstart: Laget som ikke har møtt opp taper første omgang 0 - 3.
 - ii) Etter 15 minutter taper laget som ikke møter på "walk over" 0 - 6.
 - iii) Laget som må vente har lov til å sette steiner på banen frem til motstanderlaget møter.

- b) Laget som tok poeng i forrige omgang starter neste omgang. Ble det en blank omgang (ikke poeng til noen av lagene) beholder laget med siste stein fordelingen av dette.

- c) Steiner som settes må tydelig slippes før "hog line". Ved overtredelse skal steinen taes ut av spill umiddelbart.

- d) En stein regnes som i spill og satt idet den berører første "tee line" i retningen steinen settes. Hvis spilleren som setter steinen klarer å stoppe før denne linjen (ved fall eller om noe sitter fast under steinen) kan steinen spilles på nytt.

- e) Alle spillere må være klar til å sende deres stein når det er deres tur. Slik unngår vi unødvendig tidsbruk.

- f) Hvis en av spillerne på laget sender ekstra stein(er) uten overlegg mister 4'eren på laget tilsvarende antall steiner å sende.

- g) Hvis feil lag starter omgangen:
 - i) Hvis dette oppdages etter kun en stein er satt spilles omgangen på nytt hvor riktig lag spiller først.
 - ii) Hvis dette oppdages etter at begge lag har satt minst en stein hver fortsetter omgangen som om feilen ikke har forekommet.

5. Free Guard Zone (FGZ)

- a) En stein som stopper mellom "tee line" og "hog line", som ikke er i huset, regnes for å ligge i FGZ. Dette gjelder også steiner som ligger på eller bak "hog line", men som har vært nær en stein i spill.

- b) De 4 første steinene som spilles i en omgang har ikke lov til å slå en motstanderstein som ligger i FGZ ut av spill. Skjer dette skal motstanderlaget replasere steiner som ble flyttet / slått ut til der de lå før steinen ble sendt. I tillegg skal steinen som slo ut motstandersteinen i FGZ taes ut av spill.

6. Kosting

- a) Kostebevegelsen kan være i hvilken som helst retning og trenger ikke å dekke hele steinens bredde. Det er ikke lov å legge igjen partikler med viljen foran steinen, og hvert kostetak må avsluttes på utsiden av steinens bane.
- b) En stein som står stille må settes i bevegelse før det er lov til å koste foran den. Alle på laget kan koste på denne steinen så lenge den er foran "tee line".
- c) Det er ikke lov å koste på mostandersteiner annet enn bak "tee line". Bak "tee line" kan bare skip eller viseskip koste på mostandersteiner, mens hvem som helst på laget kan koste på egne steiner. Bare én fra hvert lag har lov til å koste bak "tee line" av gangen.

7. Berøring av steiner

- a) Hvis en stein berøres av det spillende laget mellom de to "hog line'ene" skal steinen umiddelbart taes ut av spill. Hvis den berøres av koster eller spillere på mostanderlaget skal steinen settes på nytt.
- b) Hvis en stein berøres av det spillende laget etter "hog line" på spillende side skal steinen gå sin gang. Når den har stoppet har skip på motstanderlaget valget mellom:
 - i) Den satte steinen skal taes ut av spill og alle steinen berørt av den skal flyttes tilbake dit de var.
 - ii) Godkjenne steinen og la spillet fortsette.
 - iii) Flytte steinen som ble sendt, og eventuelle flyttede stener dit skipen tror de hadde havnet om berøringen ikke hadde funnet sted.
- c) Hvis en stein som står i ro ble berørt skal skip på motstanderlaget av de som berørte steinen flytte steinen tilbake til der steinen lå før berøringen.

8. Kampslutt

- a) Ved uavgjort etter 6 spilte omganger spilles det en "ekstraomgang". Hvert lag får en draging hver hvor det er om å gjøre å treffe nærmest midten av huset. Nærmeste stein vinner kampen, men steinen MÅ være i huset for at den skal være tellende. Ligger begge lag utenfor huset, spiller hvert lag en stein til, men med en **annen spiller** som setter steinen. Laget som fikk poeng i 6. omgang setter sin stein først. Det er IKKE lov å koste på motstanderens steiner i "ekstraomgangen".
- b) Begge lag takker hverandre for en god kamp, rydder koster og lånte sko tilbake på plass

9. Kampstart

- a) Hvilket lag som starter kampen avgjøres ved å snurre stein før kamp hvis ikke annet er avtalt. Laget som starter kampen har valg av farge på stein.
- b) Det er ikke lov til å sende prøvesteiner på banen før kampen starter.
- c) Begge lag ønsker hverandre god curling.

10. Isen og hackene

- a) Det er ikke lov å gjøre endringer på isen (lage hakk, hånd- og knemerker). Ved brudd på dette oppfordres det til å gjøre motstanderlaget oppmerksom på overtredelsen. Gjentatte brudd på dette kan føre til tap av kampen eller eventuelt omspill. Dette må taes opp med ansvarlig for Lillehammerserien.
- b) Laget som sender stein har hovedansvaret for å passe på at steiner ikke treffer hacket. Løsner et hack tar en kontakt med isansvarlig. Er hacket løsnet helt må kampen fullføres uten bruk av hacket.